

**STUDI KASUS PERENCANAAN PEMBANGUNAN RUANG BERMAIN  
RAMAH ANAK DI KABUPATEN ASMAT PROVINSI PAPUA SELATAN**

**Minsa Prastowo Priyono**

Program Studi Program Profesi Insinyur,  
Fakultas Teknik,  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,  
[minsaprastowo@untag-sby.ac.id](mailto:minsaprastowo@untag-sby.ac.id);

**I Nyoman Lokajaya,**

Program Studi Program Profesi Insinyur,  
Fakultas Teknik,  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,  
[lokajaya@untag-sby.ac.id](mailto:lokajaya@untag-sby.ac.id);

**Richardus Widodo,**

Program Studi Agroindustri,  
Fakultas Vokasi,  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,  
[richarduswidodo@untag-sby.ac.id](mailto:richarduswidodo@untag-sby.ac.id);

**I Made Kastiawan,**

Program Studi Teknik Mesin,  
Fakultas Teknik,  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,  
[madekastiawan@untag-sby.ac.id](mailto:madekastiawan@untag-sby.ac.id)

**ABSTRAK**

Kabupaten Asmat bekerjasama dengan Kementerian Pekerjaan Umum, dengan usulan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak merencanakan Pembangunan Ruang Bermain Ramah Anak sebagai komitmen untuk menyediakan infrastruktur yang mendukung perkembangan anak, agar anak-anak Asmat dapat bermain dengan aman dan menyenangkan, serta mendukung hak-hak dasar mereka. Pembangunan Ruang Bermain Ramah Anak direncanakan di kawasan alun-alun kota, Lapangan Yos Sudarso Distrik Agats merupakan salah satu ikon kota yang memiliki peran penting sebagai pusat kegiatan publik dan simbol pembangunan daerah. Melalui kegiatan-kegiatan yang diadakan, lapangan ini menjadi sarana bagi pemerintah daerah untuk menanamkan jiwa dan semangat nasionalisme kepada masyarakat. Karakteristik Ruang Bermain Ramah Anak adalah tempat yang aman, nyaman, inklusif dan mendukung perkembangan optimal anak, dengan ciri-ciri seperti 1) keamanan fisik berupa alat bermain aman, pagar, CCTV, 2) kenyamanan meliputi bebas asap rokok, pencahayaan baik, toilet anak, 3) aksesibilitas meliputi mudah dijangkau, gratis, untuk disabilitas serta 4) fasilitas pendukung meliputi P3K, pengawas terlatih, tempat sampah, jalur evakuasi yang bebas diskriminasi dan mendorong kreativitas serta interaksi sosial.

**Kata kunci:** *Rumah Bermain Ramah Anak, Kabupaten Asmat, Perencanaan Pembangunan.*

## **A. PENDAHULUAN**

### **Taman Bermain Anak**

Anak dan kegiatan bermain adalah hal yang tidak bisa dipisahkan. Banyak manfaat yang didapatkan oleh anak dari aktivitas bermain. Dengan bermain, anak dapat belajar dan berinteraksi serta mengenal lingkungan sekitar. Selain itu memberikan stimulus pada otak dan berdampak pada perkembangan fungsi kognitif serta fisik anak yang berkaitan dengan daya tahan tubuh terhadap penyakit. Kegiatan bermain sendiri bisa dilakukan di dalam dan juga di luar ruangan seperti di taman sekitar tempat tinggal. Dengan bermain di luar ruangan, anak tidak hanya terbantu untuk belajar berinteraksi tetapi juga dapat mengenai alam dan mempelajari lingkungan tempat tinggalnya secara langsung. Oleh sebab itu, ruang bermain di kawasan alun-alun kota menjadi salah satu sarana yang penting yang harus tersedia.

Dengan kemajuan teknologi dan tingkatan kejahatan terhadap anak yang semakin meningkat, orang tua mulai mengurangi aktivitas anak di luar rumah. Alasan tindakan kejahatan dan keamanan menjadi pertimbangan krusial yang mempengaruhi orang tua untuk mengurangi aktivitas anak di luar rumah. Karena alasan tersebut, menjadikan pengetahuan anak akan lingkungan sekitar, bermain, bergaul dan berinteraksi menjadi berkurang. Taman bermain di kawasan alun-alun kota yang disediakan oleh pihak pemerintah bisa menjadi pilihan yang tepat untuk mendukung aktivitas bermain anak. Pemerintah juga menekankan penyediaan fasilitas yang mendukung pada sebuah kawasan alun-alun kota.

Anak-anak menjadi salah satu poin penting yang harus dipikirkan pada suatu perencanaan sarana prasarana baik itu yang bersifat semi publik yang mana hanya dapat diakses orang tertentu atau bersifat publik yang dapat diakses oleh semua orang. Anak akan menjadi generasi penerus keberlanjutan peradaban kota dan manusia. Menurut Nuryanti (2008), fase anak-anak ada tahap perkembangan yang istimewa karena memiliki kebutuhan intelektual, edukasi serta bentuk tubuh yang berbeda dengan manusia dewasa.

Pembagian usia anak di Indonesia menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia yaitu balita dengan rentang usia 0 - 5 tahun dan anak-anak dengan rentang usia 6 - 11 tahun. Memasuki usia 6 tahun ke atas merupakan periode anak-anak mulai ingin bermain mandiri dengan teman seusianya. Menurut Piaget (2018), pada periode ini, anak belajar mengerti hal-hal apa yang bisa dilakukan dan apa yang tidak bisa dilakukan berdasarkan perintah orang tua, anak mulai mengerti dan mengembangkan konsep aturan bermain, anak mulai belajar bertanggung jawab dan bermain secara kelompok dengan teman seusianya, serta keinginan untuk menguji kemampuan, bereksperimen, melatih keterampilan dan bereksperimen juga mulai meningkat pada periode ini. Akan tetapi kelemahannya emosi mereka masih labil dan belum dapat berpikir dengan bijak (Nurdiani, 2012).

Pemerintah telah mengatur tentang ketersediaan taman bermain yang harus disediakan oleh pihak pemerintah. Karena taman bermain dibutuhkan oleh anak untuk menjadi sarana pembelajaran agar anak dapat tumbuh dan berkembang ke

arah lebih baik. Fakta di lapangan ditemukan hampir semua tempat bermain secara fisik disatukan dengan fasilitas lain perumahan, contohnya sarana olahraga, taman kanak-kanak, fasilitas ibadah dalam satu ruang terbuka (*open space*) (Saragih, 2004).

Taman dan taman bermain merupakan bagian dari ruang terbuka publik yang bersifat fasilitas umum yang diperuntukkan untuk melakukan kegiatan fungsional dan bisa digunakan oleh masyarakat secara langsung dalam periode waktu tertentu maupun tidak langsung dalam periode waktu tidak tertentu (Carr et al., 1992).

### **Kategori Bermain Anak**

Menurut Undang-Undang Perlindungan Anak Tahun 2014 Pasal 1 ayat 1, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Hal ini juga tertuang di dalam Konvensi Hak-Hak Anak PBB 1989. Sedangkan, Departemen Kesehatan Republik Indonesia membagi usia anak Indonesia dengan kategori balita dengan rentang usia 0 - 5 tahun dan anak-anak dengan rentang usia 6 - 11 tahun.

Menurut Hurlock (1978). Bermain ialah kegiatan memberikan perasaan senang kepada anak, sedangkan permainan adalah suatu kegiatan yang menciptakan rasa senang atas kegiatan yang dilakukan atau dimainkan.

Parten dalam Tedjasaputra (2011) meninjau dari sisi tingkah laku sosial, ada enam jenis permainan yang biasanya dilakukan anak usia 0 - 5 tahun antara lain:

1. Permainan Bebas (*unoccupied play*). Anak-anak belum terlibat dalam kegiatan bermain. Anak-anak hanya mengamati sekelilingnya. Anak tidak berinteraksi dengan siapa pun atau apa pun. Saat anak terlibat dalam permainan bebas, dia mengeksplorasi lingkungan melalui mengamati, bergerak, menggeliat dan meraih. Anak itu tidak memiliki tujuan untuk mencapai tujuan. Jenis permainan ini biasanya dimulai ketika anak berusia 0 - 1,5 tahun.
2. Bermain Mandiri (*solitary play*). Jenis permainan ini biasanya dimulai ketika anak berusia 2 - 3 tahun. Masa dimana anak bermain sendiri dengan sedikit atau tanpa referensi siapapun baik anak lain atau orang dewasa. Anak diberikan keleluasaan untuk mengerjakan apa yang mereka kehendaki dan anak akan merasa puas dengan pengalaman mereka.
3. Permainan Mengamati (*onlooker play*). Anak mengamati anak-anak lain bermain, sementara dia tidak ikut bermain. Tidak hanya memperhatikan anak lain, ketika orang dewasa bermain mereka juga akan memperhatikannya.
4. Permainan Pararel (*parallel play*). Anak-anak sama-sama bermain, akan tetapi tidak ada interaksi atau kontak antara anak.
5. Permainan Asosiatif (*assosiative play*). Permainan asosiatif dimulai antara usia 3 atau 4 tahun. Dalam permainan ini, anak terlibat dengan apa yang dilakukan orang lain. Anak mulai berbicara satu sama lain dan terlibat satu sama lain tetapi mengerjakan permainan masing-masing. Biasanya, bentuk permainan ini berhenti pada usia 5 tahun. Fase ini membantu anak mengembangkan ketrampilan bersosialisasi.
6. Permainan Berkelompok (*cooperative play*). Fase awal anak mengenal kerja tim. Biasanya terjadi pada usia 4 atau 5 tahun. Anak bermain dengan orang lain dengan tujuan yang sama. Senda dalam Chairunnisa (2011) menyebutkan

tantangan adalah elemen utama dalam suatu perlengkapan permainan. Semakin sulit tantangan permainan semakin besar hasrat anak untuk mengembangkan permainan.

Menurut Bell (1997), anak-anak bermain dengan cara yang berbeda pada usia yang berbeda, hal ini perlu ketika mempertimbangkan bagaimana memberikan kesempatan bermain, karena jika tidak, beberapa kelompok umur mungkin akan frustrasi. Berbagai tahapan permainan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Permainan fungsional. Permainan ini mendominasi permainan dari sampai 2 tahun, dan umumnya dimulai dengan tindakan sederhana dan berulang. Anak-anak mempelajari apa yang dilakukan tindakan yang berbeda, dan mereka mengulanginya sampai sempurna. Nanti mereka senang dengan hasil aksi mereka. Kegiatan sederhana berupa berbagai motorik dan benda yang akan dibawa, dijatuhkan, atau dilempar harus memenuhi tahap awal. Belakangan, permainan seperti ini tetap penting, tetapi dimasukkan ke dalam permainan yang lebih kompleks. Tingkat ketrampilan yang diperlukan untuk menguasai fungsi baru lebih tinggi.
2. Permainan konstruktif. Permainan ini berkembang dari permainan fungsional. Alih-alih hanya mengulangi tindakan, anak mulai menggunakan bahan dengan cara yang lebih kreatif, misalnya membangun istana pasir yang belum sempurna daripada hanya mengisi dan mengosongkan ember pasir. Aspek konstruktif dapat dipelihara dengan menyediakan materi yang memungkinkan anak-anak membangun, menghancurkan, mengubah, dan membangun kembali. Harus ada bahan dan peralatan yang memadai untuk digunakan oleh sejumlah anak pada suatu waktu. Lingkungan alam penuh dengan bahan potensial untuk permainan yang konstruktif.
3. Permainan simbolik. Begitu anak memasuki fase bisa berbicara, mereka mulai menggunakan kata-kata dan gambar dalam permainan. Dunia imajinasi dan situasi imajiner berkembang, dimana mereka dapat mengeksplorasi konflik dan kebutuhan. Ini membantu mengembangkan pemahaman tentang lingkungan dan bagaimana itu dapat dikelola. Tanpa pengalaman ini, kapasitas mereka untuk mengantisipasi dan beradaptasi dengan keadaan yang berubah menjadi berkurang.
4. Bermain peran. Hal ini diyakini memberikan kontribusi sosial, kreatif dan ketrampilan kognitif. Anak itu berpura-pura menjadi orang yang berbeda dalam situasi yang berbeda bersama dengan orang lain. Situasinya mungkin sudah dialami oleh anak-anak, atau sepenuhnya dibuat-buat.
5. Aturan bermain. Anak-anak pada akhirnya akan mampu mengatur pengalaman mereka ke dalam konsep logis, dan mereka menjadi tertarik pada game dengan aturan. Ini berkisar dari permainan papan hingga permainan tim di lapangan olahraga. Anak-anak dapat membuat aturan mereka sendiri, tetapi kecuali mereka diawasi atau memiliki cara tertentu untuk mematuhi aturan, perselisihan dapat terjadi dan frustrasi dapat berkembang. Game aturan menjadi populer sejak usia sekitar 6 tahun.
6. Permainan kooperatif. Jenis permainan yang paling berkembang. Permainan ini membutuhkan kesempatan dan fasilitas seperti area terbuka atau bangunan yang dapat menampung beberapa anak sekaligus. Kesendirian tetap

merupakan aset yang berharga, dan anak-anak mungkin ingin pergi ke tempat yang sepi sendiri untuk merenungkan berbagai hal atau melakukan aktivitas sendiri.

### **Faktor Penting dalam Perancangan Taman Bermain Anak**

Berdasarkan Marcus dan Francis dalam Chairunnisa (2011) mensyaratkan beberapa poin yang harus dipenuhi dalam perancangan taman, baik itu taman sebagai penghijauan ataupun taman sebagai taman bermain di suatu perumahan yaitu:

1. Penentuan tempat  
Taman mampu dicapai tanpa harus berkendara dengan jangkauan empat blok atau lebih, yaitu sekitar 200 meter atau lebih. Sebaiknya berada di tempat yang berpotensi adanya pengguna, seperti permukiman yang ramai, pusat kegiatan, pertokoan dan transportasi.
2. Tata letak  
Tiga hal mendasar terkait tata letak dapat dibedakan :
  - a. *Corner lots* yaitu berada sudut atau pojok suatu lahan.
  - b. *Mix-block lots* yaitu berada bagian tengah suatu lahan yang diapit oleh perumahan, biasanya kurang terlihat dari jalan.
  - c. *Throught-block lots* yaitu berada sepanjang lahan dengan menghubungkan dua jalan atau menghubungkan dua kawasan perumahan dimana anak-anak dan orang dewasa dapat berjalan secara langsung antara rumah dan sekolah, toko atau rumah teman.
3. Pintu masuk  
Berupa pintu masuk kecil yang tanpa memasukinya aktivitas yang terjadi di dalam taman dapat terlihat.
4. Batas  
Lebih dari satu sisi taman dibatasi oleh jalan, perumahan atau properti.
5. Fungsi kawasan  
Mengutamakan ruang untuk pengguna dibandingkan ruang visual dan untuk area estetis harus memiliki lebih dari satu fungsi.
6. Kawasan bermain  
Mempunyai minimal satu alat bermain untuk anak. Adapun standar alat permainan didasarkan pada SNI 03-6968-2003 dijelaskan untuk anak dengan usia 1 - 5 tahun perlengkapan mainan yang dibutuhkan berupa panjatan, area bermain pasir, ayunan, ruang terbuka dengan rumput sebagai penutup permukaan, terdapat area pengawasan orang tua, jalan-jalan dan area perkerasan untuk sepeda atau kereta dorong. Sedangkan untuk anak usia 6 - 12 tahun perlengkapan permainan berupa ayunan, panjatan, seluncuran, jungkat jungkit. Selain itu tersedia area untuk berlari, lompat-lompat, berguling dan kegiatan fisik lainnya.
7. Jenis vegetasi  
Semua jenis vegetasi harus dapat berpeluang dimanfaatkan oleh anak. Selain itu harus kuat, tahan diinjak-injak, cepat tumbuh dan tidak mengandung racun.
8. Permukaan  
Menggunakan aspal atau material perkerasan lainnya untuk sirkulasi utama,

sedangkan untuk permukaan jalan kecil dan area duduk menggunakan beton atau aspal dan di tempat mendaki atau lebih tinggi digunakan rumput.

9. Perlengkapan

Menyediakan kran air minum, lampu, meja dan kursi, tempat sampah dan toilet jika memungkinkan.

Keberadaan taman di dalam suatu kawasan perkotaan sangat dibutuhkan sebagai sebuah tempat rekreasi dan bersosialisasi, yang bisa dimanfaatkan oleh berbagai kelompok umur. Taman bermain menjadi suatu tempat yang nyaman bagi orang tua untuk mengawasi anak-anaknya bermain, beraktivitas dan berkreasi.

Menurut Alamo (2005) dalam perancangan taman bermain anak yang aman dan nyaman terdapat beberapa faktor penting yang harus diperhatikan yaitu:

1. Aspek keamanan

Aspek ini bertujuan untuk memastikan keamanan anak yang bermain dan memudahkan pengawasan orang tua atau pendamping. Adapun elemen-elemennya antara lain :

- a. Lokasi dilengkapi pagar.
- b. Penataan letak berdasarkan pembagian aktivitas, kelompok umur dan jenis permainan untuk memudahkan pengawasan.
- c. Keamanan alat bermain dan permukaan materialnya.
- d. Keamanan konstruksi dan sambungan dari alat bermain.
- e. Material/bahan bertekstur halus jika bersentuhan langsung dengan kulit anak.

2. Aspek kenyamanan

Aspek ini bertujuan untuk memberikan rasa nyaman kepada anak-anak saat bermain. Adapun elemen-elemennya antara lain :

- a. Lokasi  
Kenyamanan iklim mikro dan pemanfaatan area yang ternaungi oleh vegetasi atau bangunan.
- b. Tata letak
  - a) Kebebasan anak bergerak dan menentukan jenis permainan.
  - b) Terdapat area yang ternaungi atau tidak serta terbuka.
  - c) Tersedia tempat istirahat.
- c. Peralatan permainan  
Semua anak termasuk anak berkebutuhan khusus mampu menggunakan dengan nyaman.
- d. Konstruksi  
Tercipta keharmonisan antara estetika dengan fasilitas pendukung.
- e. Material/bahan  
Durabilitas, higienis dan kemudahan dalam perawatan.

Menurut Baskara (2011) taman bermain dapat mempengaruhi penggunaannya, karena itu ada beberapa aspek yang menjadi perhatian dalam pengendalian perancangan taman bermain anak yaitu :

1. Keselamatan (*safety*)

Aspek keselamatan bertujuan memberikan jaminan resiko kecelakaan untuk memastikan anak-anak selamat saat bermain dan menggunakan alat bermain.

2. Kesehatan (*healthy*)

Aspek kesehatan bertujuan memberikan jaminan tidak mengancam kesehatan anak-anak karena bermain di taman bermain. Penggunaan material/bahan yang tidak tepat menjadi salah satu penyebab terganggunya kesehatan anak-anak di taman bermain.

3. Kenyamanan (*comfort*)  
Bertujuan untuk membangun rasa nyaman kepada anak saat bermain. Ruang gerak, interkoneksi alat bermain, jumlah alat bermain, visual lingkungan, penggunaan bahan yang sesuai dan pengaruh lingkungan sekitar (termasuk keteduhan) menjadi aspek penentu kenyamanan anak.
4. Kemudahan (*flexibility*)  
Bertujuan untuk memberikan kemudahan pergerakan dan berkegiatan bagi semua anak-anak. Agar anak dengan keterbatasan fisik naupun mental mudah melakukan aktivitas permainan, penyediaan alat bermain hendaknya berdasarkan kesetaraan hak untuk semua anak-anak.
5. Keamanan (*security*)  
Aspek keamanan bertujuan untuk menjamin keamanan anak saat bermain. Selain itu juga menjamin keamanan orang tua atau pendamping serta memudahkan orang untuk mengawasi agar terhindar dari ancaman/bahaya seperti terjadinya penculikan anak.
6. Keindahan (*aesthetic*)  
Pemenuhan estetika dan daya tarik visual taman bermain agar keharmonisan antar taman dan kawasan dapat terpenuhi untuk mengoptimalkan karakter dari kawasan.

## B. MATERI DAN METODE

### Kajian Pustaka

Pada tahap kajian pustaka, penulis mencari referensi yang relevan dengan mempelajari pengabdian atau perencanaan sebelumnya. Berikut ini ditampilkan beberapa referensi gambar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang sudah dibangun dan beroperasi sebagai taman bermain ramah anak yang representatif. Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) ini dibangun oleh pemerintah daerah setempat, yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendukung perkembangan motorik dan sosial mereka.



Gambar 1. Taman Bermain Joglo, Jakbar



Gambar 2. Taman Bermain Rawa Badak Jakut



**Gambar 3. Taman Tebet Ecopark Jaksel**

### **Penentuan Lokasi**

Kabupaten Asmat terletak antara  $4^{\circ}$  -  $7^{\circ}$  Lintang Selatan dan  $137^{\circ}$  -  $140^{\circ}$  Bujur Timur. Kabupaten Asmat merupakan salah satu kabupaten dari Provinsi Papua Selatan, Kabupaten Asmat memiliki luas  $31.983,44 \text{ km}^2$  atau  $7,44\%$  dari luas Provinsi Papua. Pada bagian utara, Kabupaten Asmat berbatasan dengan Kabupaten Nduga dan Kabupaten Yahukimo, sedangkan di bagian selatan berbatasan dengan Laut Arafura dan Kabupaten Mimika dan sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Boven Digoel dan Kabupaten Mappi. Ditinjau dari topografinya, seluruh wilayah di Kabupaten Asmat merupakan suatu hamparan yang terletak pada ketinggian antara  $0 - 100$  meter dari permukaan laut. Kabupaten Asmat memiliki luas wilayah sekitar  $31.983,44 \text{ km}^2$  yang terbagi menjadi 25 distrik dan 224 desa/kampung.



**Gambar 4. Peta Administrasi Kabupaten Asmat**

Kawasan alun-alun kota berupa Lapangan Yos Sudarso di Distrik Agats Kabupaten Asmat Provinsi Papua Selatan, adalah salah satu ikon kota yang memiliki peran penting sebagai pusat kegiatan publik dan simbol pembangunan daerah. Lapangan Yos Sudarso ini berfungsi sebagai ruang terbuka publik utama di Agats. Tempat ini sering digunakan untuk berbagai acara penting, seperti upacara

bendera, kegiatan olahraga dan panggung hiburan rakyat. Hal inilah yang menjadi alasan penentuan lokasi untuk Pembangunan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) di Kabupaten Asmat.

### **Subjek Pengabdian**

Subjek pengabdian untuk ruang bermain ramah anak dapat bervariasi tergantung pada fokus pengabdian, tetapi umumnya melibatkan anak-anak pengguna ruang bermain dan orang tua/pengasuh mereka. Contoh subjek pengabdian meliputi anak-anak dengan rentang usia tertentu (misalnya 6 - 12 tahun), orang tua yang mengawasi, pendidik dan tenaga pendidik. Selain itu, pengabdian juga bisa fokus pada komponen ruang bermain itu sendiri, seperti sarana dan prasarana.

Jenis-jenis subjek pengabdian, yaitu:

1. Anak-anak
  - a. Pengguna utama  
Anak-anak adalah subjek utama karena mereka yang menggunakan ruang bermain tersebut untuk bermain, belajar dan bersosialisasi.
  - b. Karakteristik  
Fokus bisa pada anak-anak dengan rentang usia tertentu (misalnya usia 6 - 12 tahun) atau berdasarkan gender (laki-laki dan perempuan).
2. Orang tua/pengasuh  
Orang tua atau pengasuh dapat menjadi subjek pengabdian untuk memahami persepsi, kebutuhan dan pengalaman mereka terkait keamanan dan kenyamanan ruang bermain bagi anak.
3. Tenaga profesional
  - a. Pendidik dan tenaga pendidik  
Jika pengabdian dilakukan di sekolah, pendidik dan tenaga pendidik merupakan subjek yang penting karena mereka terlibat dalam menciptakan dan mengelola lingkungan yang ramah anak.
  - b. Pengelola ruang publik  
Pihak pengelola ruang publik seperti taman bermain atau fasilitas umum lainnya juga bisa menjadi subjek pengabdian untuk memahami aspek pengelolaan dan implementasi kebijakan.
4. Komponen ruang bermain itu sendiri
  - a. Sarana dan prasarana  
Pengabdian dapat berfokus pada sarana dan prasarana fisik di ruang bermain, seperti jenis peralatan, tata letak dan keamanannya.
  - b. Konsep dan prinsip  
Subjek pengabdian juga bisa mencakup pemahaman terhadap konsep, prinsip, dan pilar yang menjadi dasar pengembangan ruang bermain ramah anak, misalnya tiga pilar (satuan pendidikan, orang tua dan peserta didik).

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

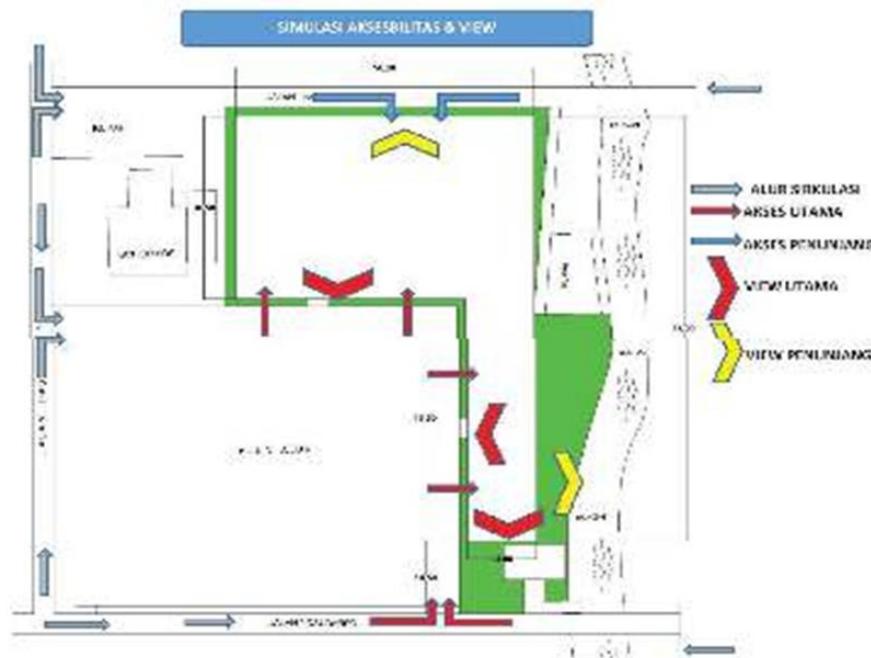
### **Karakteristik Ruang Bermain Ramah Anak**

Karakteristik Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) adalah tempat yang aman, nyaman, inklusif dan mendukung perkembangan optimal anak, dengan ciri-

ciri seperti keamanan fisik (alat bermain aman, pagar, CCTV), kenyamanan (bebas asap rokok, pencahayaan baik, toilet anak), aksesibilitas (mudah dijangkau, gratis, untuk disabilitas) serta fasilitas pendukung (P3K, pengawas terlatih, tempat sampah, jalur evakuasi) yang bebas diskriminasi dan mendorong kreativitas serta interaksi sosial.

Karakteristik utama Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) meliputi:

1. Keamanan
  - a. Bebas dari kekerasan, premanisme dan polutan.
  - b. Peralatan bermain tidak berbahaya dan terbuat dari material aman.
  - c. Adanya pagar pembatas dan CCTV, dengan dasar pertimbangan :
    - a) Pengaman lokasi site.
    - b) Tidak lolos ukuran kepala anak.
    - c) Tidak mudah dipanjat.
    - d) Tidak mudah dipakai duduk.
    - e) Kuat dan kokoh.
  - d. Bebas dari tanaman berduri dan sampah.
2. Kenyamanan dan Kebersihan
  - a. Area bebas asap rokok.
  - b. Tersedia naungan (pepohonan) dan pencahayaan yang cukup (terang benderang).
  - c. Tersedianya tempat cuci tangan dan toilet yang bersih dan ramah anak.
3. Aksesibilitas dan Inklusivitas
  - a. Lokasi mudah dijangkau, dekat dengan pemukiman.
  - b. Tidak memungut biaya masuk (gratis).
  - c. Memiliki fasilitas pendukung untuk anak penyandang disabilitas.



Gambar 5. Aksesibilitas dan View

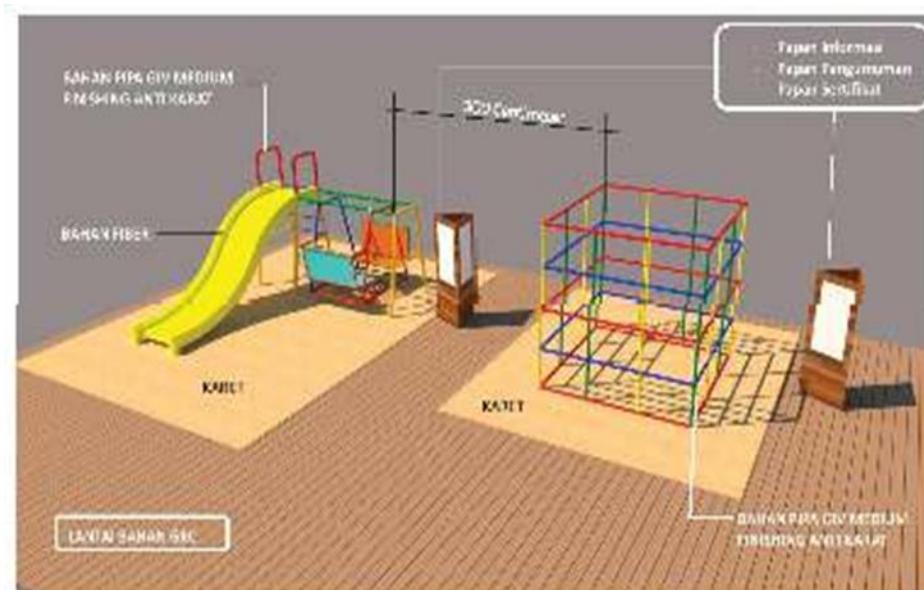
4. Sarana dan Prasarana
  - a. Peralatan bermain bervariasi untuk stimulasi fisik dan kognitif.
  - b. Minimal sebagian area berupa rumput atau tanah.
  - c. Tersedia fasilitas pertolongan pertama (P3K).
5. Pengelolaan dan Pengawasan
  - a. Ada pengelola atau petugas yang mengawasi.
  - b. Adanya pendamping untuk anak di bawah 10 tahun atau anak berkebutuhan khusus.
6. Aktivitas dan keterlibatan
  - a. Menyediakan berbagai kegiatan yang terjadwal (misal seni, olahraga, literasi).
  - b. Melibatkan anak dalam perancangan dan evaluasi ruang.



**Gambar 6. Jenis Permainan Sekolah Dasar**



**Gambar 7. Jenis Permainan Sekolah Lanjutan**



**Gambar 8. Jarak dan Papan Informasi Permainan**

#### **D. KESIMPULAN**

1. Karakteristik Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) di Kabupaten Asmat ini meliputi: Keamanan, Kenyamanan, Kesehatan, Inklusif dan tidak diskriminatif, Stimulasi perkembangan, Perlindungan dan pendampingan, Keterlibatan anak.
2. Prinsip-prinsip Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) di Kabupaten Asmat ini meliputi: Gratis, Non-diskriminatif, Kepentingan terbaik bagi anak, Partisipasi anak, Aman dan selamat, Nyaman, Kreatif dan inovatif, Sehat.
3. Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) di Kabupaten Asmat ini berkarakter nuansa dan ciri khas budaya Asmat melalui penerapan ornamen lokal pada tampilan bangunan dan perancangan ruang luar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alamo, M. R. (2005). *Design for fun: Playgrounds*. Links Internationale. Barcelona
- Baskara, A. (2011). *Pengembangan fasilitas komunitas anak: Kids community hub sebagai sarana bermain dan belajar*. Penerbit Nusantara. Jakarta
- Bell, R. R. (1979), *Marriage and Family Interaction*. The Dorsey Limited. Georgetown
- Carr, S. et al. (1992). *Public Space/* Cobridge University Press. USA.
- Chairunnisa. (2011). *Taman Sebagai Pendukung Aktivitas Bermain Anak dan Berolahraga di Permukaan (Studi Kasus Taman Air Hamzah)*. Universitas Indonesia. Jakarta
- Hurlock. E. B. (1978). *Perkembangan Anak*: Penerbit Erlangga. Jakarta
- Nurdiani, N. (2012). *Pengadaan Ruang Bermain Anak di Lingkungan Rumah Susun*. Universitas Bina Nusantara. Jakarta.
- Peraturan Daerah Kabupaten Asmat No. 06 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Asmat Tahun 2012 - 2034.
- Peraturan Bupati Kabupaten Asmat No. 23 Tahun 2023 tentang Rencana Detail

Tata Ruang Kawasan Perkotaan Kota.

- Piaget, J. (2018). *Psikologi Anak. The Psychology Of The Child*. Pustaka Belajar. Jakarta.
- Priyono, M. P. (2025). *Laporan Studi Kasus Perencanaan Pembangunan Ruang Bermain Ramah Anak di Kabupaten Asmat*. FT-Industri Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Saragih, J. F. (2004). *Konsep Desain Tempat Bermain Anak*. Seminar Nasional Kota Ramah Anak. Jakarta.
- Tedjasaputra, M. S. (2011). *Bermain Mainan dan Permainan*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tata letak oleh Francis D. K. Ching.